



LED Foot 8 DMX

contrôleur DMX



notice d'utilisation

Musikhaus Thomann

Thomann GmbH

Hans-Thomann-Straße 1

96138 Burgebrach

Allemagne

Téléphone : +49 (0) 9546 9223-0

Courriel : info@thomann.de

Internet : www.thomann.de

06.08.2015, ID : 332335

Table des matières



1 Remarques générales

La présente notice d'utilisation contient des remarques importantes à propos de l'utilisation en toute sécurité de cet appareil. Lisez et respectez les consignes de sécurité et les instructions fournies. Conservez cette notice en vue d'une utilisation ultérieure. Veillez à ce que tous les utilisateurs de l'appareil puissent la consulter. En cas de vente de l'appareil, vous devez impérativement remettre la présente notice à l'acheteur.

Nos produits sont constamment perfectionnés. Toutes les informations sont donc fournies sous réserve de modifications.



1.1 Informations complémentaires

Sur notre site (*www.thomann.de)* vous trouverez beaucoup plus d'informations et de détails sur les points suivants :

Téléchargement	Cette notice d'utilisation est également disponible sous forme de fichier PDF à télécharger.
Recherche par mot-clé	Utilisez dans la version électronique la fonction de recherche pour trouver rapidement les sujets qui vous intéressent.
Guides en ligne	Nos guides en ligne fournissent des informations détaillées sur les bases et termes techniques.
Conseils personnalisés	Pour obtenir des conseils, veuillez contacter notre hotline technique.
Service	Si vous avez des problèmes avec l'appareil, notre service clients sera heureux de vous aider.

1.2 Conventions typographiques

Cette notice d'utilisation utilise les conventions typographiques suivantes :

Inscriptions

Les inscriptions pour les connecteurs et les éléments de commande sont entre crochets et en italique.

Exemples : bouton *[VOLUME]*, touche *[Mono]*.

Affichages

Des textes et des valeurs affichés sur l'appareil sont indiqués par des guillemets et en italique.

Exemples : *« ON » / « OFF »*



Instructions

Les différentes étapes d'une instruction sont numérotées consécutivement. Le résultat d'une étape est en retrait et mis en évidence par une flèche.

Exemple :

1. Allumez l'appareil.

2. Appuyez sur *[AUTO]*.

⇨ Le fonctionnement automatique est démarré.

3. Eteignez l'appareil.

Références croisées

Les références à d'autres endroits dans cette notice d'utilisation sont identifiées par une flèche et le numéro de page spécifié. Dans la version électronique de cette notice d'utilisation, vous pouvez cliquer sur la référence croisée pour accéder directement à l'emplacement spécifié.

Exemple : Voir *« Références croisées » à la page 8*.

1.3 Symboles et mots-indicateurs

Cette section donne un aperçu de la signification des symboles et mots-indicateurs utilisés dans cette notice d'utilisation.

Terme générique	Signification
DANGER !	Cette association du symbole et du terme générique renvoie à une situation dangereuse directe se traduisant par de graves lésions voire la mort si celle-ci ne peut être évitée.
REMARQUE !	Cette association du symbole et du terme générique renvoie à une situation dangereuse potentielle pouvant se traduire par des dommages matériels et sur l'environnement si celle-ci ne peut être évitée.

Symbole d'avertissement	Type de danger
	Avertissement en cas d'emplacement dangereux.

2 Consignes de sécurité

Utilisation conforme

Cet appareil sert à contrôler les projecteurs à LED commandés par DMX. Utilisez l'appareil uniquement selon l'utilisation prévue, telle que décrite dans cette notice d'utilisation. Toute autre utilisation, de même qu'une utilisation sous d'autres conditions de fonctionnement, sera considérée comme non conforme et peut occasionner des dommages corporels et matériels. Aucune responsabilité ne sera assumée en cas de dommages résultant d'une utilisation non conforme.

L'appareil doit uniquement être utilisé par des personnes en pleine possession de leurs capacités physiques, sensorielles et mentales et disposant des connaissances et de l'expérience requises. Toutes les autres personnes sont uniquement autorisées à utiliser l'appareil sous la surveillance ou la direction d'une personne chargée de leur sécurité.

Sécurité



DANGER !

Dangers pour les enfants

Assurez-vous d’une élimination correcte des enveloppes en matière plastique et des emballages. Ils ne doivent pas se trouver à proximité de bébés ou de jeunes enfants. Danger d’étouffement !

Veillez à ce que les enfants ne détachent pas de petites pièces de l'appareil (par exemple des boutons de commande ou similaires). Les enfants pourraient avaler les pièces et s'étouffer.

Ne laissez jamais des enfants seuls utiliser des appareils électriques.



REMARQUE !

Alimentation électrique externe

L'appareil est alimenté en électricité à partir d'un bloc d'alimentation externe. Avant de raccorder le bloc d'alimentation externe, contrôlez si la tension indiquée sur le bloc d'alimentation correspond à la tension de votre réseau d'alimentation local et si la prise de courant est équipée d'un disjoncteur différentiel. En cas de non-observation, l'appareil pourrait être endommagé et l'utilisateur risquerait d'être blessé.

Lorsqu'un orage s'annonce ou que l'appareil ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez le bloc d'alimentation externe du réseau d'alimentation afin de réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie.




REMARQUE !

Risque d'incendie

Ne recouvrez jamais l'appareil ou ses fentes d'aération. Ne montez pas l'appareil à proximité directe d'une source de chaleur. Tenez l'appareil éloigné des flammes nues.



REMARQUE !

Conditions d’utilisation

L’appareil est conçu pour une utilisation en intérieur. Pour ne pas l’endommager, n’exposez jamais l’appareil à des liquides ou à l’humidité. Évitez toute exposition directe au soleil, un encrassement important ainsi que les fortes vibrations.



3 Performances

Caractéristiques particulières de l’appareil :

- Commande de jusqu'à 8 projecteurs à LED via DMX
- 16 scènes et 16 séquences de poursuite programmables
- Réglage rapide d'effets de couleur avec boutons
- Modes de fonctionnement :
  - manuel
  - auto
  - piloté par la musique
- compatible MIDI
- Toutes les fonctions peuvent être contrôlées avec des interrupteurs au pied.
- Design robuste, idéal pour l'utilisation sur scène

4 Mise en service

Sortez l’appareil de son emballage et vérifiez soigneusement l’absence de tout dommage avant de l’utiliser. Veuillez conserver l’emballage. Utilisez l’emballage d’origine ou vos propres emballages particulièrement appropriés au transport ou à l’entreposage afin de protéger l’appareil des secousses, de la poussière et de l’humidité pendant le transport et l’entreposage.

Etablissez les connexions tant que l’appareil n’est pas branché. Pour toutes les connexions, utilisez des câbles de qualité qui doivent être les plus courts possibles.

Mise en place de l'appareil

L'appareil est conçu pour une utilisation sur le sol. Placez l'appareil sur une surface plane et antidérapante. Si nécessaire, utilisez un support antidérapant.

Raccordement du bloc d’alimentation

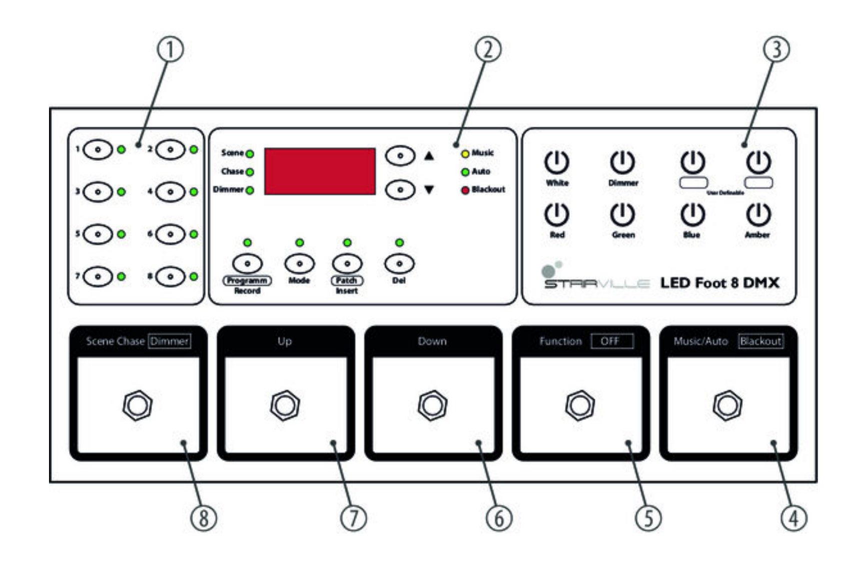
Connectez le bloc d'alimentation fourni de 9 V à l'entrée de l'alimentation à l'appareil, puis branchez le cordon d'alimentation dans la prise.

Mise en marche de l'appareil

Une fois toutes les connexions effectuées, allumez l'appareil avec l'interrupteur principal sur le panneau arrière. L'écran affiche brièvement « *Load* », l'appareil est immédiatement prêt à fonctionner.

5 Connexions et éléments de commande

Vue d'en haut



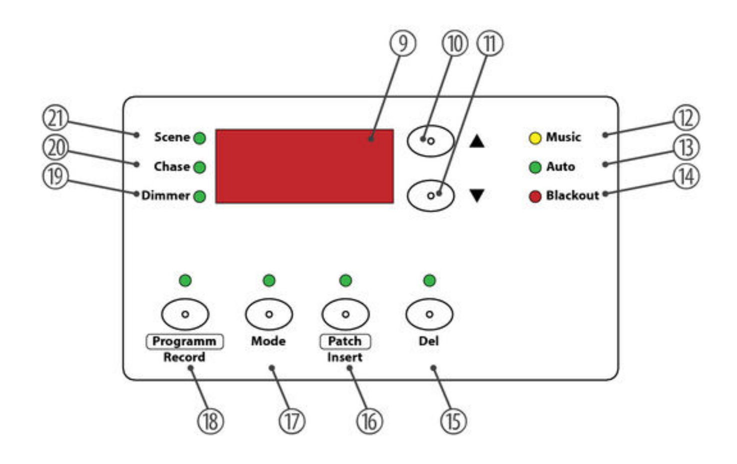


1	Groupe de touches *[Fixture]* Touches 1 à 8 pour sélectionner les canaux de commande. La LED témoin correspondante indique si le canal concerné est mis en circuit (la LED est alors allumée) ou s'il est inactif (la LED est éteinte).
2	Tableau de commande Voir vue détaillée « Tableau de commande » (↳ *« Tableau de commande » à la page 20*).
3	Contrôle de couleurs Voir vue détaillée « Contrôle de couleurs » (↳ *« Contrôle de couleurs » à la page 23*).
4	*[Music/Auto | Blackout]* Interrupteur au pied pour commuter entre les modes de fonctionnement « Music », « Auto » et « Blackout ».
5	*[Function | OFF]* Interrupteur au pied pour terminer la scène ou la séquence de poursuite en cours.
6	*[Down]* Interrupteur au pied pour passer à la scène ou séquence de poursuite suivante dans la mémoire de l'appareil.

7	*[Up]* Interrupteur au pied pour passer à la scène ou séquence de poursuite précédente dans la mémoire de l'appareil.
8	*[Scene Chase	Dimmer]* Interrupteur au pied pour commuter entre les modes de fonctionnement « Scene », « Chase » et « Dimmer ».



Tableau de commande



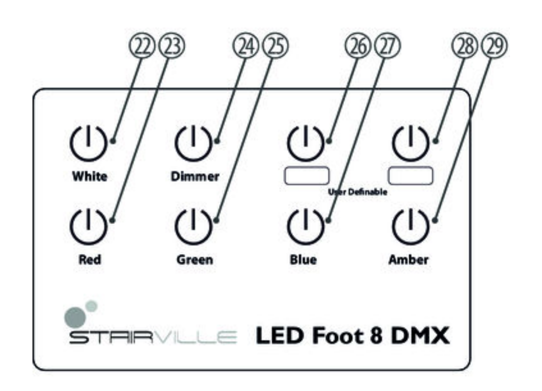
9	Écran.
10	▲ Touche pour programmer des scènes ou séquences de poursuite, incrémente la valeur d'une unité.

11	▼ Touche pour programmer des scènes ou séquences de poursuite, décrémente la valeur d'une unité.
12	*[Music]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Music », cette LED est allumée en permanence.
13	*[Auto]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Auto », cette LED est allumée en permanence.
14	*[Blackout]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Blackout », cette LED est allumée en permanence.
15	*[Del]* Touche pour effacer des scènes, crans ou séquences de poursuite.
16	*[Patch | Insert]* Touche pour attribuer des canaux et insérer des crans dans les séquences. La LED correspondante est allumée en permanence lorsque le mode est actif.



17	*[Mode]* Touche pour commuter entre les modes de fonctionnement « Scene » et « Chase » en mode Programmation. La LED correspondante est allumée en permanence lorsque le mode est actif.
18	*[Program | Record]* Touche pour passer au mode Programmation. La LED correspondante est allumée en permanence lorsque le mode est actif.
19	*[Dimmer]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Dimmer », cette LED est allumée en permanence.
20	*[Chase]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Chase » et lors de la programmation d'une séquence de poursuite cette LED est allumée en permanence.
21	*[Scene]* LED témoin. En mode de fonctionnement « Scene » et lors de la programmation d'une scène, cette LED est allumée en permanence.

Contrôle de couleurs

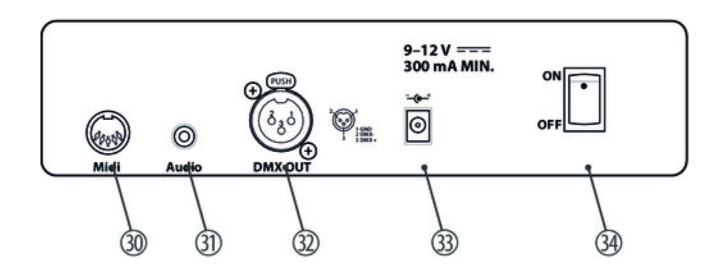


22	*[White]* Bouton rotatif pour ajuster la luminosité de la lumière blanche.
23	*[Red]* Bouton rotatif pour ajuster la luminosité de la lumière rouge.



24	*[Dimmer]* Bouton rotatif pour régler le gradateur.
25	*[Green]* Bouton rotatif pour ajuster la luminosité de la lumière verte.
26	*[User Definable]* Bouton rotatif pour régler une fonction quelconque (par exemple l'obturateur, le stroboscope, …).
27	*[Blue]* Bouton rotatif pour ajuster la luminosité de la lumière bleue.
28	*[User Definable]* Bouton rotatif pour régler une fonction quelconque (par exemple l'obturateur, le stroboscope, …).
29	*[Amber]* Bouton rotatif pour ajuster la luminosité de la lumière ambrée.

Arrière



30	*[MIDI]* Entrée MIDI.
31	*[AUDIO]* Entrée Cinch pour raccorder d'appareils audio pour la commande par la musique.
32	*[DMX OUT]* Prise de sortie DMX verrouillable.

33	Prise de raccordement du bloc d’alimentation électrique 9 V fourni.
34	*[OFF | ON]* Interrupteur principal de mise en marche ou en arrêt de l’appareil.

6 Principes de base

Ce chapitre fournit des informations basiques sur la transmission des données via un protocole DMX.

Transmission du signal

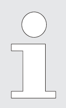
Les signaux DMX sont produits par un contrôleur DMX et transmis aux appareils raccordés par un câble DMX. Il est possible de transmettre par liaison jusqu'à 512 canaux, une valeur comprise entre 0 et 255 étant communiquée pour chaque canal. Les 512 canaux forment ce que l'on appelle l'univers DMX.

Câblage

Les appareils DMX sont câblés en série, une unité émettrice transmet donc des signaux à tous les récepteurs raccordés. La disposition des récepteurs dans le branchement en série peut être choisi librement, étant donné que tous les appareils filtrent et traitent les données adéquates indépendamment les uns des autres.

Pour un branchement en série, l'entrée DMX du premier récepteur doit être connectée avec la sortie DMX du contrôleur ou d'un autre maître DMX, la sortie du premier récepteur est ensuite connectée à l'entrée du deuxième, et ainsi de suite. La sortie du dernier récepteur d'une chaîne DMX doit être terminée par une résistance (110 Ω, ¼ W).

110 Ω, ¼ W
DMX Out
C
DMX In DMX Out
1
DMX In DMX Out
2
•••
DMX In DMX Out
n



Il est nécessaire de renforcer le signal au moyen d'un booster DMX si le câble dépasse une longueur de 300 m ou si plus de 32 appareils DMX sont raccordés.

Transposition de signal

Chaque appareil DMX fonctionne avec un certain nombre de canaux, ce qui dépend du fabricant, par lesquels les signaux de commande entrants sont transposés en mouvements, en changements de luminosité ou de couleurs, etc. Il faut assigner à chaque appareil DMX une adresse initiale, puisque tous les récepteurs d'un branchement DMX reçoivent toujours tous les signaux. Les signaux entrants du récepteur sont interprétés à partir de cette adresse (une valeur entre 1 et 512) et transposés selon le mode de fonctionnement réglé sur le récepteur (assignation interne des canaux).

Une adresse initiale peut être assignée plusieurs fois sans problème au sein d'un branchement DMX. Les récepteurs correspondants fonctionnent alors de manière synchrone (mêmes mouvements, même luminosité, même couleur, etc.)

Adressage

La manière de décompter de l'appareil est déterminante pour l'assignation des adresses DMX. Selon le modèle, les canaux sont décomptés en commençant par 0 ou 1.

Fixture	Canaux DMX
1	1…8
2	9…16
3	17…24

Fixture	Canaux DMX
4	25…32
5	33…40
6	41…48
7	49…56
8	57…64

7 Utilisation

7.1 Affectation des canaux

Procédez comme suit pour affecter les canaux DMX :

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Appuyez sur *[Mode]*.

⇨ La LED témoin *[Mode]* est allumée.

3. Maintenez la touche *[Patch | Insert]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Patch | Insert]* est allumée. L'appareil est maintenant en mode « d'affectation de canal »".

4. Activez un canal de commande à l'aide des touches *[Fixture]* 1 à 8.

⇨ La LED témoin du canal de commande activé est allumée.

5. Sélectionnez une fonction de canal avec les boutons rotatifs *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* et*[Amber]*.



6. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour affecter les canaux DMX. Lorsque la valeur affichée clignote, cela signifie que l'adresse est déjà utilisé sur le canal de commande. Sélectionnez une adresse différente ou affectez l'adresse utilisée également à nouveau.

7. Répétez les étapes 4 à 6 pour adapter l'affectation des autres canaux de commande.

8. Appuyez brièvement sur la touche *[Program | Record]* pour enregistrer les modifications.

   ⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque les nouveaux réglages sont enregistrés.

7.2 Scènes

Enregistrement de scènes

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Utilisez les touches *[Fixture]* 1 à 8 pour activer les appareils qui doivent être inclus dans la scène.

   ⇨ Les LED témoins des canaux de commande activés sont allumées.

3. Utilisez les boutons rotatifs *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* et *[Amber]* pour ajuster le réglage de couleurs et les deux boutons rotatifs programmables pour régler les fonctions affectées.

4. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner un emplacement de mémoire (« *Sc.01* » … « *Sc.16* »). Lorsque la valeur affichée clignote, cela signifie que cet emplacement de mémoire est déjà occupé. Affectez un autre emplacement de mémoire ou remplacez les paramètres existants.

5. Appuyez sur la touche *[Program | Record]* pour enregistrer la scène.



⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque la nouvelle scène est enregistrée.

6. Pour enregistrer d’autres scènes, répétez les étapes 2 à 5.

L'appareil permet d'enregistrer 16 scènes au maximum.

7. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.

Effacement de scènes

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la scène à effacer dans la mémoire de l'appareil (« *Sc.01* » … « *Sc.16* »).

3. Pour effacer la scène, appuyez sur la touche *[Del]*.

   ⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque la scène est effacée.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour effacer d’autres scènes.

5. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.



Activation de scènes

1. Appuyez sur l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]*, jusqu'à ce que la LED témoin *[Scene]* s'allume.
2. Utilisez les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* pour sélectionner l'une des scènes enregistrées *« Sc.01 » … « Sc.16 »*.
3. Appuyez brièvement l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* pour terminer une scène en cours.

Maintenez l'interrupteur au pied *[Music/Auto | Blackout]* enfoncé pour éteindre tous les projecteurs à LED connectés (« blackout »).

7.3 Séquences de poursuite

Enregistrement de séquences

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Appuyez sur *[Mode]*.

   ⇨ Les LED témoins *[Mode]* et *[Chase]* sont allumées.

3. Utilisez les touches *[Fixture]* 1 à 8 pour activer les appareils qui doivent être inclus dans la séquence.

   ⇨ Les LED témoins des canaux de commande activés sont allumées.

4. Utilisez les boutons rotatifs *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* et *[Amber]* pour ajuster le réglage de couleurs et les deux boutons rotatifs programmables pour régler les fonctions affectées.

5. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner un emplacement de mémoire (*« CS.01 »* … *« CS.16 »*). Lorsque la valeur affichée clignote, cela signifie que cet emplacement de mémoire est déjà occupé. Affectez un autre emplacement de mémoire ou remplacez les paramètres existants.



6. Appuyez sur la touche *[Program | Record]* pour enregistrer la séquence.

⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque la nouvelle séquence est enregistrée.

7. Pour enregistrer d'autres séquences, répétez les étapes 3 à 6.

L'appareil permet d'enregistrer 16 séquences au maximum. Chaque séquence peut comporter 99 crans maximum.

8. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.

Insertion de crans dans les séquences

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Appuyez sur *[Mode]*.

   ⇨ Les LED témoins *[Mode]* et *[Chase]* sont allumées.

3. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la séquence à laquelle vous souhaitez ajouter un cran (« *CS.01* » … « *CS.16* »).

4. Appuyez sur *[Patch | Insert]*.

   ⇨ La LED témoin *[Patch | Insert]* clignote.

5. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner un emplacement de mémoire (« *sT01* » … « *sT99* »). Lorsque la valeur affichée clignote, cela signifie que cet emplacement de mémoire est déjà occupé. Affectez un autre emplacement de mémoire ou remplacez les paramètres existants.

6. Utilisez les touches *[Fixture]* 1 à 8 pour activer les appareils qui doivent être inclus dans le cran.

   ⇨ Les LED témoins des canaux de commande activés sont allumées.

7. Utilisez les boutons rotatifs *[White]*, *[Red]*, *[Green]*, *[Blue]* et *[Amber]* pour ajuster le réglage de couleurs et les deux boutons rotatifs programmables pour régler les fonctions affectées.

8. Appuyez sur la touche *[Program | Record]* pour enregistrer le cran.

   ⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque le nouveau cran est enregistré.

9. Pour ajouter d'autres crans (99 au maximum), répétez les étapes 4 à 8.

10. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

    ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.

Effacement de crans d'une séquence

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

   ⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Appuyez sur *[Mode]*.

   ⇨ Les LED témoins *[Mode]* et *[Chase]* sont allumées.

3. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la séquence de laquelle vous souhaitez effacer un cran (« *CS.01* » … « *CS.16* »).

4. Appuyez sur *[Patch | Insert]*.

   ⇨ La LED témoin *[Patch | Insert]* clignote.

5. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le cran souhaité (« *sT01* » … « *sT99* »).

6. Pour effacer le cran, appuyez sur la touche *[Del]*.

   ⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque le cran est effacé.

7. Répétez les étapes 4 à 6 pour effacer d’autres crans.



8. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.

Effacement de séquences

1. Maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes pour passer au mode de programmation.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* est allumée.

2. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner la séquence à effacer dans la mémoire de l'appareil (*« Sc.01 »* … *« Sc.16 »*).

3. Pour effacer la séquence, maintenez la touche *[Del]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ Toutes les LED clignotent trois fois brièvement lorsque la séquence est effacée.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour effacer d’autres séquences.

5. Pour quitter le mode de programmation, maintenez la touche *[Program | Record]* enfoncée pendant trois secondes.

⇨ La LED témoin *[Program | Record]* s'éteint.

Activation de séquences

1. Appuyez sur l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]*, jusqu'à ce que la LED témoin *[Chase]* s'allume.
2. Utilisez les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* pour sélectionner l'une des séquences enregistrées *« CS.01 »* … *« CS.16 »*.

   Utilisez les touches *[Music/Auto | Blackout]* pour commuter entre les réglages pour les modes de fonctionnement « Music » et « Auto»:

   Activez le mode de fonctionnement « Music » (LED *[Music]* allumée), appuyez sur l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* et ajustez la sensibilité de la commande par la musique avec les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* dans une plage de *« S000 »* … *« S100 »*. La valeur est prise en charge immédiatement.

   Activez le mode de fonctionnement « Auto » (LED *[Auto]* allumée), appuyez sur l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* et ajustez la vitesse de déroulement pour le mode de fonctionnement automatique avec les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* dans une plage de *« Sp.01 »* … *« Sp.12 »*. La valeur est prise en charge immédiatement.
3. Appuyez brièvement l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* pour terminer une séquence en cours.

   Maintenez l'interrupteur au pied *[Music/Auto | Blackout]* enfoncé pour éteindre tous les projecteurs à LED connectés (« blackout »).

7.4 Gradateur

1. Maintenez l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]* appuyé pendant deux secondes environ pour passer au mode de fonctionnement de gradateur.

   ⇨ La LED témoin *[Dimmer]* est allumée.

2. Réglez le gradateur avec les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* dans une plage de « *dI. 00* » … « *dI.FL* » .

   Un seul appui sur l'interrupteur au pied incrémente ou décrémente la valeur d'une unité. Maintenez l'interrupteur au pied appuyé pour régler le gradateur en avance ou retour rapide.

3. Appuyez brièvement sur l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]* pour passer au mode de fonctionnement « Chase ».

7.5 Commande par la musique, mode de fonctionnement automatique

Le mode de fonctionnement « Chase » vous permet de commuter entre la commande par la musique et le mode de fonctionnement automatique :

1. Appuyez sur l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]*, jusqu'à ce que la LED témoin *[Chase]* s'allume.

2. Utilisez l'interrupteur au pied *[Music/Auto | Blackout]* pour commuter entre les modes de fonctionnement « Music » et « Auto ».

   Activez le mode de fonctionnement « Music » (LED *[Music]* allumée), appuyez sur l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* et ajustez la sensibilité de la commande par la musique avec les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* dans une plage de *« S000 »* … *« S100 »*. La valeur est prise en charge immédiatement.

   Activez le mode de fonctionnement « Auto » (LED *[Auto]* allumée), appuyez sur l'interrupteur au pied *[Function | OFF]* et ajustez la vitesse de déroulement pour le mode de fonctionnement automatique avec les interrupteurs au pied *[Up]* et *[Down]* dans une plage de *« Sp.01 »* … *« Sp.12 »*. La valeur est prise en charge immédiatement.

   Lorsque vous maintenez l'interrupteur au pied enfoncé pendant deux secondes environ, l'appareil passe au mode de fonctionnement « Blackout » et éteint tous les projecteurs à LED connectés.

   ⇨ La LED témoin du mode de fonctionnement activé est allumée.

3. Appuyez brièvement sur l'interrupteur au pied *[Scene Chase | Dimmer]* pour passer au mode de fonctionnement « Chase ».

7.6 Commande MIDI

Affectation MIDI, canal 1

Commande MIDI	Note MIDI	Fonction
Scene num	01…16	0x00 0x7f
Chase num	17…32	0x00 0x7f
Chase mode	33	0x00 0x01
Music Sensitivity	34	0x00 0x64
Chase Speed	35	0x00 0x0c
Chase Fade	36	0x00 0x64
Dimmer	37	0x00 0x64
Blackout	126	0x00 0x01

8 Données techniques

Alimentation électrique	9 V ⎓ (DC)
Dimensions (L × P × H)	375 mm × 188 mm × 88 mm
Poids	1,8 kg

9 Câbles et connecteurs

Préambule

Ce chapitre vous aide à choisir les bons câbles et connecteurs et à raccorder votre précieux équipement de sorte qu'une expérience lumineuse parfaite soit garantie.

Veuillez suivre ces conseils, car il est préférable d'être prudent, particulièrement dans le domaine des sons et lumières. Même si une fiche va bien dans une prise, le résultat d'une mauvaise connexion peut être un contrôleur DMX détruit, un court-circuit ou « seulement » un spectacle lumière qui ne fonctionne pas.

Connexions DMX



Une prise XLR tripolaire sert de prise DMX, une fiche XLR tripolaire d’entrée DMX. Le dessin et le tableau ci-dessous montrent le brochage d’un couplage adapté.

1	Terre (blindage)
2	Signal inverse, (DMX–, point froid)
3	Signal (DMX+, point chaud)

Connexions Cinch



Le dessin et le tableau montrent le brochage d'un connecteur Cinch.

1	Signal
2	Terre

10 Protection de l’environnement

Recyclage des emballages



Pour les emballages, des matériaux écologiques ont été retenus qui peuvent être recyclés sous conditions normales.

Assurez-vous d’une élimination correcte des enveloppes en matière plastique et des emballages.

Ne jetez pas tout simplement ces matériaux, mais faites en sorte qu’ils soient recyclés. Tenez compte des remarques et des symboles sur l’emballage.

Recyclage de votre ancien appareil



Ce produit relève de la directive européenne relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) dans sa version en vigueur. Il ne faut pas éliminer votre ancien appareil avec les déchets domestiques.

Recyclez ce produit par l’intermédiaire d’une entreprise de recyclage agréée ou les services de recyclage communaux. Respectez la réglementation en vigueur dans votre pays. En cas de doute, contactez le service de recyclage de votre commune.


thomann
MUSIC IS OUR PASSION




Musikhaus Thomann · Hans-Thomann-Straße 1 · 96138 Burgebrach · Germany · www.thomann.de